

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Kurikulum merupakan salah satu komponen yang utama dalam pendidikan. Kurikulum inilah yang bisa menentukan arah pencapaian tujuan pendidikan nasional Indonesia. Karakteristik kurikulum 2013 salah satunya adalah mengembangkan keseimbangan antara pengembangan sikap spiritual dan sosial, rasa ingin tahu, kreativitas, kerja sama dengan kemampuan intelektual dan psikomotorik. Mulyasa (2014: 6) kurikulum 2013 adalah kurikulum yang menekankan pada pendidikan karakter, terutama pada tingkat dasar yang akan menjadi fondasi pada tingkat berikutnya. melalui pengembangan kurikulum 2013 yang berbasis karakter dan berbasis kompetensi, kita berharap bangsa ini menjadi bangsa yang memiliki nilai jual yang bisa ditawarkan kepada bangsa lain didunia.

Kosasih (2016: 10) menjelaskan bahwa kurikulum 2013 mempunyai lima langkah dalam proses pembelajaran yaitu diantaranya mengamati, menanya, mengumpulkan informasi (menalar), mengasosiasi (mencipta), dan mengkomunikasikan. Pembaharuan sistem kurikulum yang telah ditetapkan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan akan mempengaruhi proses pelaksanaan pembelajaran di kelas I sampai dengan kelas VI SD/MI. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya elemen perubahan dalam kurikulum 2013. Majid (2014:35) mengutarakan bahwa ada beberapa elemen perubahan kurikulum 2013 yaitu mengenai standar kompetensi lulusan, standar proses, standar isi dan standar

penilaian. Standar kompetensi lulusan dalam kurikulum 2013 menekankan pada aspek sikap, keterampilan dan pengetahuan. Standar proses yang semula terfokus pada eksplorasi elaborasi, dan konfirmasi dilengkapi dengan mengamati, menanya, mengolah, menalar, menyajikan, menyimpulkan dan mencipta. Standar isi untuk jenjang SD/MI terdiri dari tematik integratif dalam semua mata pelajaran.

Pembelajaran tematik dimaknai sebagai pembelajaran yang dibuat berdasarkan tema-tema tertentu. Pembelajaran tematik merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dan berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema-tema. Pengintegratifan tersebut dilakukan dalam dua hal, yaitu integratif sikap, keterampilan dan pengetahuan dalam proses pembelajaran. Kurikulum 2013 dalam pembelajarannya mengandung makna yang utuh kepada siswa seperti tercermin pada berbagai tema yang tersedia. Kurniawati dan Wakhyudin (2014 : 60) menjelaskan bahwa Kurikulum 2013 mengandung beberapa muatan pelajaran di antaranya Bahasa Indonesia, IPA, PPKn, SBDP, IPS. Penelitian ini akan meneliti pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia dan PPKn.

Muatan pelajaran PPKn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara sebagai generasi penerus yang mampu memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter yang di amalkan oleh Pancasila dan Undang -Undang Dasar 1945. Maftuh dan Sapriya (2010:30) berpendapat bahwa, pendidikan kewarganegaraan yang dikembangkan oleh negara memiliki sebuah

tujuan supaya setiap warga negara menjadi seorang warga negara yang baik (*to be good citizens*).

Bahasa Indonesia merupakan salah satu materi penting yang diajarkan di SD, karena bahasa Indonesia mempunyai kedudukan dan fungsi yang sangat penting bagi kehidupan sehari-hari. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia sebagai mana dinyatakan oleh Puspitalia (2012: 3) adalah agar siswa memiliki kemampuan berbahasa Indonesia yang baik dan benar serta dapat menghayati bahasa dan sastra Indonesia sesuai dengan situasi dan tujuan berbahasa serta tingkat pengalaman siswa sekolah dasar.

Berdasarkan hasil observasi pada Sabtu, 20 Oktober 2018 di kelas IV SD 3 Peganjaran, saat guru mengajar guru masih belum maksimal dalam menyampaikan materi. proses pembelajaran berpusatkan pada guru. Siswa tidak pernah menanyakan hal yang belum mereka pahami saat pembelajaran. Siswa juga masih ada yang bermain sendiri dan tidak memperhatikan penjelasan dari guru. Guru juga jarang menggunakan media pembelajaran. Hal ini membuat siswa kurang memahami apa yang telah disampaikan oleh guru (Dapat dilihat pada lampiran 3).

Berdasarkan hasil wawancara di SD 3 Peganjaran pada Sabtu, 20 Oktober 2018 dengan narasumber guru kelas IV yaitu Suwarni, S.Pd bahwa siswa kelas IV cenderung pasif, dimana siswa hanya duduk mendengarkan guru menjelaskan materi dan mencatat yang ada di papan tulis. Guru juga tidak menggunakan media dalam menyampaikan materi. Siswa hanya duduk mendengarkan guru dan setelah itu siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru. Hal ini membuat siswa menjadi pasif dalam

pembelajaran. Keaktifan siswa dalam pembelajaranpun kurang. Hal ini berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang memuaskan (Dapat dilihat pada lampiran 4 dan 5).

Berdasarkan hasil dokumen daftar nilai PTS (Penilaian Tengah Semester) yang didapatkan pada Sabtu, 20 Oktober 2018 di kelas IV SD 3 Peganjaran bahwa hasil belajar siswa pada muatan pelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia masih rendah. Hasil tersebut siswa masih sekitar 30% dibawah KKM. Pemahaman siswa pada muatan pelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia masih kurang. Hal ini dikarenakan siswa belum memahami secara penuh mengenai materi yang sudah diajarkan. Solusi dari masalah tersebut akan menerapkan model STAD (*Student Teams Achievement Divisions*) dengan berbantuan media boneka budaya. Harapan hasil belajar siswa dapat meningkat diatas KKM (Dapat dilihat pada lampiran 6 dan 7).

Berdasarkan masalah di atas, maka perlu adanya tindak lanjut pada muatan pelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia. Solusi yang akan dilakukan yaitu akan mencoba menggunakan model pembelajaran dan media yang inovatif dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran yang efektif dan media yang inovatif akan menarik perhatian siswa dalam pembelajaran. Peneliti akan menggunakan Tema 7 . Penggunaan Model dan media pembelajaran yang inovatif diharapkan membuat siswa lebih aktif dan terlibat langsung dalam pembelajaran.

Pemberian solusi dengan menerapkan model yang inovatif akan menggunakan model pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement Divisions*). Huda (2014 : 201) mengemukakan bahwa STAD (*Student Teams Achievement Divisions*)



merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang didalamnya terdapat beberapa kelompok kecil dengan kemampuan yang berbeda-beda dan saling bekerja sama untuk menyelesaikan tujuan pembelajaran yang ada. Melalui model tersebut, diharapkan dapat meningkatkan hasil pembelajaran.

Model pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement Divisions*) ini mempunyai beberapa keunggulan. Isjoni (2013:72) Model pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement Divisions*) melatih siswa dalam mengembangkan aspek kecakapan sosial di samping kecakapan kognitif. Siswa memiliki dua bentuk tanggung jawab belajar, yaitu belajar untuk dirinya sendiri dan membantu sesama anggota kelompok untuk belajar. Model pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia.

Keberhasilan pembelajaran tidak hanya pada model pembelajaran saja, melainkan dengan media pembelajaran. Peneliti akan menggunakan bantuan media yang inovatif dalam pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar mengajar. Media merupakan suatu alat yang berfungsi mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Sadiman (2010:7) yang mengatakan bahwa Media merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan suatu pesan ke penerima, yang tujuannya untuk dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa, sehingga proses belajar mengajar terjadi. Berdasarkan penjelasan tentang media dapat disimpulkan bahwa media sangat berperan dalam membantu siswa untuk belajar secara mandiri dan aktif.

Penggunaan media pembelajaran sangat membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajarannya. Arsyad (2017:19) menyatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Peran media dalam proses pembelajaran sangat besar bagi guru dalam menyampaikan pembelajaran. Media yang digunakan oleh guru pada saat menyampaikan pembelajaran akan mempermudah dalam menjelaskan materi. Hal ini akan membuat peserta didik akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Boneka budaya merupakan media empat dimensi yang dapat digunakan sebagai media interaksi dua arah antara siswa dan guru yang bisa di tempel lepas untuk dimainkan.

Media yang akan digunakan adalah media boneka budaya berupa keragaman suku bangsa, agama di Indonesia, nama tari di Indonesia, rumah adat yang menarik sehingga membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa. Siswa akan berperan langsung dalam penggunaan media tersebut, dengan harapan siswa menjadi lebih paham mengenai materi yang disampaikan.

Pemberian solusi dengan menerapkan model pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement Divisions*) pernah diteliti oleh Zakaria, Jamaludin, dan Hasdin (2015) dengan judul Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKn Melalui Model Kooperatif Tipe STAD Pada Kelas V SDN Impres Toropot. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran PKn khususnya pada bahasan

keputusan bersama. Berdasarkan hasil analisis tes hasil belajar siklus 1 diperoleh ketuntasan klasikal 60% dengan 15 orang siswa yang tuntas dari 25 siswa yang mengikuti tes akhir tindakan dan presentase daya serap klasikal 71,2% ini masih perlu ditingkatkan untuk memperoleh hasil yang maksimal. Sedangkan hasil analisis tes hasil belajar pada siklus 2 diperoleh ketuntasan klasikal sebesar 100% dan persentase daya serap klasikal 87,2%. Hal ini berarti pembelajaran pada siklus 2 telah memenuhi indikator keberhasilan atau peningkatan hasil belajar dan tidak perlu melanjutkan ke siklus selanjutnya.

Pemberian solusi dengan menerapkan media pembelajaran boneka budaya pernah diteliti oleh Dharma Patriyo dan Thomas Iriyanto (2014) Penggunaan Media Papan Flanel Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mengenal Bilangan 1 Sampai 10 Siswa Kelas I SDLB. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 4 siswa yang mengikuti tes evaluasi diperoleh rata-rata hasil belajar sebesar 77,5 dengan ketuntasan belajar secara klasikal lebih dari sama dengan 60 sebesar 75% yaitu sebanyak 3 siswa. Ketidaktuntasan belajar secara klasikal dibawah skor 60 sebesar 25% yaitu sebanyak 1. Hasil analisis tes hasil belajar pada siklus 2 diperoleh 4 siswa yang mengerjakan tes evaluasi diperoleh rata-rata hasil belajar sebesar 89,5 dengan ketuntasan belajar secara klasikal lebih dari sama dengan 60. Hal ini berarti pembelajaran pada siklus 2 telah memenuhi indikator keberhasilan atau peningkatan hasil belajar dan tidak perlu melanjutkan ke siklus selanjutnya.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti akan menerapkan model pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement Divisions*) dan media boneka budaya pada tema 7 dengan judul penelitian “Penerapan Model STAD (*Student Teams Achievement Divisions*) Berbantuan Media Boneka Budaya untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Tema 7 di SD 3 Peganjaran”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia siswa tema 7 dengan diterapkannya model pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement Divisions*) berbantuan media boneka budaya di kelas IV SD 3 Peganjaran tahun ajaran 2018/2019?
2. Bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia siswa tema 7 dengan diterapkannya model pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement Divisions*) berbantuan media boneka budaya di kelas IV SD 3 Peganjaran tahun ajaran 2018/2019?
3. Bagaimana peningkatan keterampilan guru dalam pembelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia siswa tema 7 dengan diterapkannya model pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement Divisions*) berbantuan media boneka budaya di kelas IV SD 3 Peganjaran tahun ajaran 2018/2019?



### 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Menemukan peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia tema 7 dengan diterapkannya model pembelajaran STAD ( *Student Teams Achievment Divisions*) berbantuan media boneka budaya di kelas IV SD 3 Pegunungan di SD 3 Pegunungan tahun ajaran 2018/2019.
2. Mendeskripsikan aktivitas siswa dalam mata pelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia tema 7 dengan diterapkannya model pembelajaran STAD ( *Student Teams Achievment Divisions*) berbantuan media boneka budaya di kelas IV di SD 3 Pegunungan tahun ajaran 2018/2019.
3. Mendeskripsikan peningkatan keterampilan guru pada mata pelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia tema 7 dengan diterapkannya model pembelajaran STAD ( *Student Teams Achievment Divisions*) berbantuan media boneka budaya di kelas IV SD 3 Pegunungan di SD 3 Pegunungan tahun ajaran 2018/2019.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat memberikan manfaat, baik manfaat teoritis maupun praktis.

#### 1.4.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah pembelajaran SD yang berkaitan dengan penggunaan model STAD ( *Student Teams Achievment Divisions*) berbantuan media boneka budaya pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia dan PPKn dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Demikian dapat diperoleh

pelaksanaan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, proses pembelajaran yang diinginkan, dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD 3 Pegunungan.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

##### **1. Bagi Siswa**

- a. Memberikan suasana yang baru dalam pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan bagi siswa.
- b. Aktivitas siswa seperti bertanya meningkat dalam proses pembelajaran.
- c. Meningkatkan pemahaman siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia.
- d. Meningkatkan pemahaman siswa mata pelajaran Bahasa PPKn.

##### **2. Bagi Guru**

- a. Menambah wawasan tentang model-model dan media pembelajaran yang lebih inovatif agar terciptanya tujuan pendidikan.
- b. Mampu menerapkan model-model dan media pembelajaran yang inovatif dan menarik perhatian siswa.
- c. Meningkatkan kinerja guru yang lebih baik dalam mengajar

##### **3. Bagi sekolah**

- a. Menerapkan model-model dan media pembelajaran yang lebih inovatif

- b. Memberikan kajian dan informasi tentang penerapan model-model dan media pembelajaran agar menambah wawasan demi kegiatan belajar mengajar yang lebih baik.

#### 4. Bagi Peneliti

- a. Memberikan sebuah pandangan untuk melakukan penelitian selanjutnya.

### 1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah permasalahan dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD 3 Pegunungan. Subjek Penelitian Tindakan Kelas yaitu Peneliti sebagai guru dan siswa kelas IV SD 3 Pegunungan tahun ajaran 2018/2019 yang terdiri dari 10 siswa perempuan dan 10 siswa laki-laki. Model pembelajaran yang digunakan dalam Penelitian ini adalah STAD (*Student Teams Achievement Divisions*). Media pembelajaran yang digunakan dalam Penelitian ini adalah boneka budaya. Penelitian Tindakan Kelas ini dibatasi pada tema 7 subtema 1 pada pembelajaran 3 dan pembelajaran 5 pada siklus 1 dan tema 7 subtema 2 pada pembelajaran 3 dan 5 pada siklus 2 yang terdapat muatan pelajaran Bahasa Indonesia materi menggali pengetahuan baru dalam teks dan PPKn materi keragaman bangsa Indonesia.

Kompetensi inti pada tema 7 Indahya Keragaman di Negeriku dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Kompetensi dasar pada tema 7 Indahya Keragaman di Negeriku dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bahasa Indonesia

- 3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi.

- 4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi kedalam tulisan dengan Bahasa sendiri.

2. PPKn

- 1.4 Mensyukuri berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.



2.4 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.

3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.

4.4 Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.

## **1.6 Definisi Operasional**

Berikut ini akan dijelaskan definisi operasional dalam penelitian ini.

### **1.6.1 Model Pembelajaran STAD**

STAD (*Student Teams Achievement Divisions*) merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang sederhana dan baik untuk guru dalam melaksanakan pembelajaran. STAD juga merupakan suatu model pembelajaran yang efektif. Perbedaan Model pembelajaran STAD dengan yang lain yaitu STAD mempunyai hal akhir yaitu reward atau penghargaan. Hal ini berguna sebagai motivasi siswa untuk lebih giat lagi dalam proses pembelajaran. Langkah-langkah model pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement Divisions*) adalah (1) penyajian materi (2) kerja kelompok (4) kuis (5) peningkatan nilai individu dan (5) penghargaan kelompok.

### **1.6.2 Media Pembelajaran Boneka Budaya**

Media pembelajaran merupakan alat untuk menyampaikan materi kepada siswa agar lebih mudah dipengerti dan dipahami. Media pembelajaran berfungsi menyalurkan pengetahuan pada pembelajaran dari guru kepada siswa. Boneka budaya

adalah wujud kain flanel yang berwarna yang dibentuk menyerupai boneka sebagai media yang menarik dalam pembelajaran. Boneka budaya tersebut nantinya akan ditempelkan pada peta sebagai media pembelajaran yang inovatif.



**Gambar 1.1 Media Pembelajaran Boneka Budaya**

#### **1.6.3 Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan penilaian yang diberikan kepada siswa setelah proses pembelajaran yang mencakup tiga ranah yakni kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Hasil belajar yang dicapai siswa diberikan dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang diperoleh siswa menjadi acuan untuk melihat penguasaan materi dalam menerima materi pembelajaran

#### **1.6.4 Tema 7 Subtema 1 dan Subtema 2**

Kurikulum 2013 revisi 2017 pada kelas IV tema 7 yaitu Indahnnya Keragaman di Negeriku subtema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku dan subtema 2 Indahnnya Keragaman Budaya di Negeriku terdapat pembelajaran 3 dan pembelajaran 5 yang memuat mata pelajaran Bahasa Indonesia dan PPKn. Bahasa Indonesia memuat materi tentang menggali pengetahuan baru pada teks non fiksi,

sedangkan pada mata pelajaran PPKn memuat materi tentang keragaman bangsa di Indonesia.

#### **1.6.5 Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia**

Tema 7 yaitu Indahnya Keragaman di Negeriku subtema 1 dan 2 pada pembelajaran 3 dan 5 terdapat muatan mata pelajaran Bahasa Indonesia. Muatan pelajaran Bahasa Indonesia membahas materi tentang menggali pengetahuan baru pada teks nonfiksi. Pada Pembelajaran terdapat beberapa teks tentang keragaman bangsa di Indonesia. Siswa diharapkan dapat menggali pengetahuan-pengetahuan baru dari teks non fiksi mengenai keragaman bangsa di Indonesia.

#### **1.6.6 Muatan Pelajaran PPKn**

Tema 7 yaitu Indahnya Keragaman di Negeriku subtema 1 dan 2 pada pembelajaran 3 dan 5 terdapat muatan mata pelajaran PPKn. Muatan pelajaran PPKn membahas materi tentang keragaman bangsa di Indonesia. Pada pembelajaran terdapat peta Indonesia dengan harapan siswa mampu mengerti keragaman suku-suku bangsa di Indonesia dan keragaman lainnya.